



THE CAVALRY



S'applique pour le tour à tous les blocs véhicule lors du mouvement, tant qu'ils se rapprochent d'un bloc ennemi (en PE) :
+2 au dé de rupture de contact.



123456

Leader offensif

Le joueur peut activer deux impulsions consécutivement, (l'une puis l'autre), sans passer la main à son adversaire.



123456

Blessés soignés

Des blessés légers insistent pour reprendre le combat. Deux blocs à pied jusqu'à 5 PE du bloc "logistique" = +1 VO.



123456

Mad minute

A jouer sur un bloc "infanterie" avant de lancer le dé pour d'un tir de **riposte** :
- bonus de +1
- les coups critiques "7" et "8" sont considérés comme "9"



123456

Ralliement

Jouer à l'activation d'une impulsion. Deux blocs dans le rayons de commandement du CDS = + 1 VO.



123456

Leader offensif

Le joueur peut activer deux impulsions consécutivement, (l'une puis l'autre), sans passer la main à son adversaire.



123456